Spelbrochure
Bever-Doe-Dag 2024

‘De klok tikt door… De versierde boom’

Over twee dagen is het dorpsfeest in Hotsjietonia, bij de grote boom op het speelplein. De bewoners van Hotsjietonia zijn de huizen en het speelplein aan het versieren. Fleur en Keet Kleur willen de boom gaan verven. Stuiter vraagt zich af of dat wel een goed idee is.

Scouting

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2024. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van een regioactiviteit voor bevers. Tijdens de jaarlijkse Bever-Doe-Dag komen alle bevers uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer is dan alleen hun eigen kolonie of groep. Daarnaast is een regioactiviteit een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor het thema en de activiteiten en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor bevers kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste de Bever-Doe-Dag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Spelthema
De spelbrochures voor regioactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema ‘‘De klok tikt door!’. Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en het goed omgaan met natuur en milieu voordat het te laat is. Het thema dient daarbij als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Bever-Doe-Dag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Deze Bever-Doe-Dag ziet Stuiter dat Keet en Fleur Kleur de dorpsboom willen gaan verven, zodat deze mooi versierd is voor het dorpsfeest, maar een boom verven dat mag toch niet. Gelukkig zijn Sterre en Steven net bezig met het opruimen van de boot en hebben allemaal dingetjes over, daarmee kunnen ze een extra versierboom maken om naast de echte boom neer te zetten. De andere bewoners van Hotsjietonia willen daar graag bij helpen en hebben ook nog oude spulletjes die gebruikt kunnen worden voor de versierboom.

De bevers bezoeken op de Bever-Doe-Dag het dorp Hotsjietonia en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze hebben allemaal een vaste plaats in het dorp. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.

Om deze Bever-Doe-Dag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. Op www.scouting.nl kun je nog een aantal extra bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Bever-Doe-Dag en een invul persbericht (https://www.scouting.nl/downloads/scoutingspel/ondersteuning-1/regioactiviteiten/bever-doe-dag).

Heb je als regio nog vragen over de Bever-Doe-Dag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldige dag van te maken!

Inhoud

Voorwoord		**3**
1	**De klok tikt door!**	**7**
1.1	Thema vormgeven	7
1.2	Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2024	7
1.2.1	Opening	7
1.2.2	Als toneelstuk	8
1.2.3	Het spel	10
1.2.4	Sluiting	10
2	**Activiteiten**	**11**
2.1	De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	11
2.1.1	INT1: Trekvogel memory	11
2.1.2	INT2: Bomen van over de hele wereld	12
2.1.3	INT3: Wat wordt er gegeten in andere landen als het feest is.	13
2.1.4	INT4: Post voor Rebbel	14
2.2	Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)	15
2.2.1	EXP1: Vogelvoerhuisje voor aan de boom	15
2.2.2	EXP2: Vogels knutselen (met natuurlijke en duurzame materialen)	15
2.2.3	EXP3 Liedjes zingen met dierengeluiden.	16
2.2.4	EXP4: Minikleurenboom maken	17
2.2.5	EXP5: Schimmenspel met bomen en dieren.	17
2.3	Het huisje van Noa (Identiteit)	19
2.3.1	ID1: Hoe duurzaam zijn alle Hotsjietonia bewoners. Wat doen ze allemaal?	19
2.3.2	ID2: Op welke Hotsjietonia-bewoner, lijk jij het meest?	19
2.3.3	ID3: Wat zou je aandoen voor het feest? Kleed de Hotsjietonia bewoners en (jezelf) aan.	20
2.3.4	ID4 Identiteitsbingo	20
2.4	Het dorpsplein (Samenleving)	22
2.4.1	SL1: Vuil ruimen in de natuur, wat mag blijven liggen en wat niet?	22
2.4.2	SL2: Een bosje bloemen voor een ander. Met een kaartje: ik geef dit aan jou, omdat …	22
2.4.3	SL3: Wat heeft de oude boom allemaal al gezien in Hotsjietonia?	23
2.4.4	SL4: Dansen om de meiboom	24
2.5	Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	26
2.5.1	VG1: Eten voor onderweg	26
2.5.2	VG2: Recept van Rozemarijn	26
2.5.3	VG3: De soep kookt over	27
2.5.4	VG4: Hoeveel suiker?	27
2.5.5	VG5: eetbare planten renspel?	28

2.6	Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)	29
2.6.1	UST1: Windmolentje (propeller) maken van blaadjes en een stokje	29
2.6.2	UST2: Met bamboestiek een boom maken	30
2.6.3	UST3: De grote vijverschoonmaak	30
2.6.4	UST4: Kleurentocht	31
2.7	Het speelveld (Sport & Spel)	32
2.7.1	SPS1: Afval scheiden	32
2.7.2	SPS2: Afvalvisspel	32
2.7.3	SPS3: Dierengeluiden stoelendans	33
2.7.4	SPS4: Afvalbasketbal, afval van een afstand in een prullenbak gooien	33
2.7.5	SPS5: Stuiter, Stuiter, hoe laat is het?	34
2.8	Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)	35
2.8.1	BL1: Welke boom heb ik gevoeld?	35
2.8.2	BL2: Wat eet het dier? En waar woont het?	36
2.8.3	BL3: Insectenhotel maken	36
2.8.4	BL4 Welke dieren zie je in de boom? Welke horen erin en welke niet?	37
3	**Verloop Bever-Doe-Dag 2024**	**39**
3.1	Aankomst	39
3.2	Opening	39
3.3	De activiteit	39
3.4	Sluiting	39
3.5	Spelverloop	39
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	39
3.5.2	Optie 2: Rouleren	40
3.6	Tijdschema	40
4	**Maak je regio-activiteit Toekomstproof**	**42**
5	**Laat je zien**	**43**
5.1	Invloedrijke personen	43
5.2	Pers	43
6	**Tips om groepen te betrekken**	**44**
6.1	Tips	44
6.2	Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map	44
6.3	Ga eens op bezoek	44
6.4	Betrek ze bij de organisatie	45
6.5	Duidelijk en voldoende informeren	45
6.6	Hype / buzz creëren met PR	45
6.7	Regio-organisator	45

7	**De regioactiviteiten van Scouting Nederland**	**46**
7.1	Het jaarlijkse spelthema	46
7.2	De spelbrochures	46
7.2.1	Bevers: Bever-Doe-Dag	46
7.2.2	Welpen: Jungledag	46
7.2.3	Scouts: regionale Scoutingwedstrijden	47
7.2.4	Explorers	47
7.2.5	Roverscouts	47
8	**Spelthema 2023-2024: ‘De klok tikt door!’**	**49**
8.1	Uitleg	49
8.1.1	Wat willen we bereiken met dit spelthema?	49
8.1.2	Waarom een thema?	49
8.1.3	Wat zijn de kenmerken van een goed thema?	49
9	**Colofon**	**50**

1 De klok tikt door!

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Bever-Doe-Dag, vaak in de vorm van theater. Tijdens de activiteit zelf is het leuk om een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Stuiter (de bevers) centraal staan in het verhaal en op de badge.

Dat is dit seizoen Keet Kleur. Laat haar ook het verhaal aan de bevers vertellen en gebruik Stuiter hier niet voor. Stuiter staat immers voor de avonturen die de bevers beleven. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het Beverkompas.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het bij aankomst op het terrein (wachttijdvuller) of tijdens de voorafgaande opkomst aan de bevers kan voorlezen. Maar je kunt natuurlijk ook eens echt “out of the box” gaan door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal en/of de opening en sluiting te maken om online te plaatsen, of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Veel plezier!

1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2024

1.2.1 Opening

Over twee dagen is het dorpsfeest in Hotsjietonia, bij de grote boom op het speelplein. Stuiter vindt het spannend! Nog twee nachtjes slapen en dan is het feest! De bewoners van Hotsjietonia zijn druk bezig met het versieren van de huizen en het speelplein. Fleur en Keet Kleur hebben hun huis al versierd. Nu lopen ze met een kruiwagen met verfpotten en kwasten naar de boom op het plein. Wat gaan ze daar doen? Stuiter loopt naar ze toe en vraagt wat ze met de verf gaan doen. ‘De boom verven,’ antwoordt Fleur. ‘Want die moet ook versierd,’ zegt Keet. ‘We waren eerst van plan om een lange gekleurde das te breien en die om de boom te wikkelen, maar daar is niet genoeg tijd meer voor, want over twee dagen is het al feest.’ ‘Mag dat wel, een boom verven,’ zegt Stuiter. ‘Is dat wel goed voor de boom en voor alle dieren die in en onder de boom leven?’ Fleur en Keet staan stil. Ze kijken elkaar aan en dan naar Stuiter. En dan naar de boom en de potten verf. ‘Eh, ja misschien heb je wel gelijk, Stuiter,’ zegt Keet. ‘We gaan het aan Bas Bos gaan vragen,’ zegt Stuiter. ‘Daar loopt hij.'
‘Laten we hem roepen! Bevers, roepen jullie mee?’ (*Iedereen roept: Bas Bos!)*
Bas Bos loopt naar de boom toe. Hij kijkt in de kruiwagen. Als hij ziet, dat er verf en kwasten in zitten, vraagt hij wat ze met de verf gaan doen. ‘Eh, we wilden de boom verven voor het dorpsfeest, maar Stuiter zegt dat dat niet goed is voor de boom,’ antwoordt Fleur. ‘We denken nu dat Stuiter gelijk heeft,’ zegt Keet. ‘Natuurlijk heeft Stuiter gelijk, zegt Bas Bos boos. ‘Natuurlijk mag je een boom niet verven. Want als je een boom verft, komt de verf in de boom en op en in de grond bij de boom. Dan wordt de boom ziek. En ook de dieren die in en onder de boom wonen, worden dan ziek. Waarom wilden jullie de boom verven? Hij is zo toch ook al mooi!’ Bas vertelt over de bloemen in de boom, over de groene bladeren. Daar worden mensen blij van. Ze kijken nu allemaal naar de boom. En zien vogels in en uit de boom vliegen. ‘Kijk, vogels,’ zegt Stuiter. ‘Ja,’ zegt Bas. ‘In een boom maken vogels een nest om in te wonen.’
Rozemarijn komt nu ook naar de boom. ‘Heerlijk, even in de schaduw van de boom zitten, want het is wel warm in de zon. Hier, bij de boom is het niet zo warm,’ zegt Rozemarijn. Ze kijkt omhoog naar de boom. ‘Kijk, vlinders en daar een hommel. Die zijn heel belangrijk in de natuur, ‘vertelt Rozemarijn. ‘Ook in mijn tuin. Daar zie ik ze vaak bij de bloemen.’
Daar komen Sterre en Steven aan. 'Wat is het mooi weer vandaag hè? Gelukkig kunnen we met z'n allen onder deze boom in de schaduw zitten, even uitrusten’ zegt Sterre. ‘Wat hebben jullie gedaan?’ vraagt Stuiter. Sterre vertelt dat ze eerst in de boot opgeruimd hebben, want er komen vakantievrienden logeren. En nu waren ze bezig met opruimen rond de boot. Want er lagen weer veel

plastic flesjes en blikjes in het water bij de boot. Die worden ver hier vandaan in de rivier gegooid. En drijven dan langs onze boot. Die hebben we eruit gehaald. Dat doen we vaak. Want plastic en blikjes in het water zijn niet goed voor de dieren die in het water leven.' 'Snoeppapiertjes en bekertjes drijven ook in het water bij de boot. En glazen flesjes,' vertelt Steven. 'Ik heb gezien, dat eenden een nest maken van het afval in het water. En dat eenden snoeppapiertjes opeten. Dat is niet goed voor ze,' zegt Bas. 'Toen ik op het strand was, lag daar ook plastic, vooral dopjes en zakjes. Een meeuw wilde het pakken. Maar het is niet goed voor vogels. Daarom hebben we al het plastic dat we zagen in een tas gedaan en in de afvalbak gegooid',' vertelt Stuiter. 'Het is heel goed wat jullie hebben gedaan,' zegt Bas. Want plastic waait van het strand in de zee. En dat is niet goed voor de dieren die in en bij de zee leven.'

'Waarover waren jullie aan het praten?' vraagt Steven. 'Over de boom,' antwoordt Stuiter. 'En dat een boom heel belangrijk is voor mensen en dieren.' 'We wilden de boom verven voor het dorpsfeest, maar dat gaan we nu echt niet meer doen,' zegt Fleur.
Fleur en Keet kijken elkaar aan. 'We gaan de boom niet verven. Maar in de winter, als de boom kaal is en geen bladeren heeft, dan vind ik hem niet zo mooi,' zegt Fleur. 'Ik weet een oplossing', zegt Keet. 'We kunnen een boom maken, die er altijd vrolijk uitziet. Ook in de winter. Een boom waarin alles te vinden is waar je blij van wordt: bloemen, bladeren, nestjes, vogels, vlinders. En die boom zetten we vlak bij de echte boom.'
Ook Bas, Rozemarijn en Sterre en Steven en Stuiter vinden het een goed idee.
Bas heeft nog een idee. 'Zullen we op het feest onze eigen beker en bord meenemen en dat afwassen? Of papieren bekers en borden? Dus geen plastic bekers en borden die we na het feest weg gooien?' 'Ja, natuurlijk,' antwoordden Rozemarijn, Sterre, Steven en Stuiter.
'Kom, laten we weer verder gaan met de boot,' zegt Steven tegen Sterre. 'Dan is het netjes en zonder afval, als morgen onze vakantievrienden komen logeren.' 'Leuk, vakantievrienden die komen logeren, 'zegt Rozemarijn. 'We willen ze meenemen naar het feest. Maar ze praten geen Nederlands', zegt Sterre. 'We kunnen echt wel met ze praten, toch Stuiter?', zegt Bas. 'Dan praten we gewoon in gebaren', antwoordt Stuiter.
'Fleur, ik wil nu de vrolijke boom gaan maken', zegt Keet. 'Help je mee? Help jij ook mee, Stuiter? En bevers, helpen jullie ook mee?' 'Ja natuurlijk', antwoorden Fleur en Stuiter. 'En als we afval tegenkomen ruimen we dat meteen op'.

1.2.2 Als toneelstuk

De opening kan op verschillende manieren uitgevoerd worden, hier is een voorbeeld om het als een toneelstuk uit te voeren. Aan de hand van de grootte van je themateam kan je rollen samenvoegen en/of weglaten.

Het toneelstuk speelt zich af rond een boom (de boom op het speelveld in Hotsjietonia). Op een afstand op het toneel staan Bas Bos, Stuiter, Fleur en Keet Kleur, Rozemarijn, Sterre en Steven.

Fleur en Keet lopen met een kruiwagen met verf en kwasten naar de boom. Ze lopen langs Stuiter.

Fleur: Dat zal een vrolijke boom worden, als we die geverfd hebben. Leuk voor het dorpsfeest.
Stuiter loopt naar ze toe en haalt ze in, als ze bij de boom zijn.
Stuiter: Wat gaan jullie met die verf en kwasten doen?
Keet: we gaan de boom verven voor het dorpsfeest. We waren eerst van plan om een lange gekleurde das te breien en die om de boom te wikkelen, maar daar is niet genoeg tijd meer voor, want over twee dagen is het al feest.
Stuiter: Mag dat wel? Een boom verven? Is dat wel goed voor de boom en de dieren, die in en onder de boom leven?
Fleur en Keet kijken elkaar aan en kijken dan naar Stuiter.
Keet: Misschien heb je wel gelijk, Stuiter.

Stuiter: We gaan het aan Bas Bos vragen. Daar loopt hij. Laten we hem roepen. Roepen jullie mee, bevers. (Iedereen roept: Bas Bos!)
Bas Bos loopt naar de boom. En kijkt in de kruiwagen.
Bas: Wat gaan jullie met de verf doen?
Fleur: We wilden een lange das met veel kleuren breien en die om de boom wikkelen. Maar daar is geen tijd meer voor. Daarom wilden we de boom in vrolijke kleuren gaan verven voor het dorpsfeest.
Keet: Maar Stuiter zegt, dat dat niet goed is voor de boom en de dieren die in en onder de boom leven. We denken dat Stuiter gelijk heeft.
Bas: Natuurlijk heeft Stuiter gelijk. Als je een boom verft, komt de verf in de boom en in de grond. Dan gaat de boom dood.
Ze kijken allemaal naar de boom.
Bas Bos: Ik vind de boom zo ook mooi. De groene bladeren. In de lente de bloemen.
Stuiter: Kijk, daar zit een vogel. En nog een. Ik denk, dat die in de boom wonen.
Bas Bos: ja, vogels maken een nest in de boom. De boom is hun huis.
Rozemarijn, Sterre en Steven lopen ondertussen naar de boom. En komen bij de boom.
Rozemarijn: Heerlijk, even in de schaduw van de boom. Het is warm. Bij de boom is het niet zo warm.
Ze kijkt naar de boom. Rozemarijn: Kijk, een vlinder en een hommel. Die zijn belangrijk in de natuur. Ook in mijn tuin.
Sterre: Wat is het mooi weer vandaag hè? Gelukkig kunnen we met z'n allen onder deze boom in de schaduw zitten. Even uitrusten. We hebben in de boot opgeruimd, want er komen vakantievrienden logeren. En nu waren we bezig met opruimen rond de boot. Want er lagen weer veel plastic flesjes en blikjes in het water bij de boot. Die worden ver hier vandaan in de rivier gegooid. En drijven dan langs onze boot. Die hebben we eruit gehaald. Dat doen we vaak. Want plastic en blikjes in het water zijn niet goed voor de dieren die in het water leven.
Steven: Snoeppapiertjes en bekertjes drijven ook in het water bij de boot. En glazen flesjes.
Bas Bos: Ik heb gezien, dat eenden een nest maken van het afval in het water. En dat eenden snoeppapiertjes opeten. Dat is niet goed voor ze.
Stuiter: Toen ik op het strand was, lag daar ook plastic, vooral dopjes en zakjes. Een meeuw wilde het pakken. Maar het is niet goed voor vogels. Daarom hebben we al het plastic dat we zagen in een tas gedaan en in de afvalbak gegooid.
Bas Bos: Het is heel goed wat jullie hebben gedaan. Want plastic waait van het strand in de zee. En dat is niet goed voor de dieren die in en bij de zee leven.
Steven: Waar waren jullie over aan het praten?
Stuiter: Over de boom. Een boom is heel belangrijk voor mensen en dieren.
Keet: We wilden een lange das met vrolijke kleuren breien en die dan om de boom wikkelen voor het dorpsfeest. Maar daar is geen tijd meer voor. Daarom wilden we de boom verven, maar dat gaan we nu echt niet meer doen.
Fleur: Maar in de winter, als de boom kaal is en geen bladeren heeft, dan vind ik hem niet zo mooi. En word ik er niet blij van.
Keet: Ik heb een idee. We kunnen een boom maken, die er altijd vrolijk uitziet. Ook in de winter. Een boom waarin alles te vinden is waar je blij van wordt: bloemen, bladeren, nestjes, vogels, vlinders. En die boom zetten we vlak bij de echte boom.
Bas, Rozemarijn, Sterre en Steven knikken ja.
Fleur: Dat is een goed idee! Bevers, willen jullie ons helpen met het maken van zo'n vrolijke boom?
Bas Bos: Zullen we op het feest onze eigen beker en bord meenemen en dat afwassen? Of papieren bekers en borden? Dus geen plastic bekers en borden die we na het feest weg gooien?
Rozemarijn, Sterre, Steven en Stuiter: Ja, natuurlijk.
Steven tegen Sterre: Kom, laten we verder gaan met de boot. Dan is het netjes en zonder afval als onze vakantievrienden komen logeren.
Rozemarijn: Leuk, vakantievrienden die komen logeren!
Sterre: We willen ze meenemen naar het feest. Maar ze praten geen Nederlands.
Bas: We kunnen echt wel met ze praten, toch Stuiter?

Stuiter: Dan praten we gewoon in gebaren!
Keet: (tegen Fleur) Fleur, ik wil nu de vrolijke boom gaan maken. Help je mee? Help jij ook mee, Stuiter? En bevers, helpen jullie ook mee?
Fleur en Stuiter: Ja natuurlijk. En als we afval tegenkomen ruimen we dat meteen op.

Om de bevers actief bij het toneelstukje te betrekken kunnen de toneelspelers vragen stellen aan de bevers. Neem de tijd om de bevers te laten antwoorden.
Bijvoorbeeld:

- Hebben jullie ook een boom in de tuin? In de straat? In het park?
- Zitten er vogels in de boom? Hebben ze daar een nestje gemaakt?
- Zien jullie nog andere dieren in en rond de boom? Welke dieren?
- Zitter er vlinders in de boom? Of in de bloemen?
- Hebben jullie wel eens plastic zakken en flesjes in een sloot gezien? In het bos of op het strand?
- Wat doen jullie met het papiertje van een snoepje of lolly?
- Kennen jullie iemand die geen Nederlands praat? Iemand bij jullie in de klas of in de straat?

1.2.3 Het spel

Wat de bewoners allemaal vinden in en rond hun huis kunnen de bevers met de activiteiten verdienen en gebruiken om de boom op het dorpsplein te versieren.

1.2.4 Sluiting

Nadat ze samen met de bevers allemaal spulletjes bij elkaar hebben verzameld en de nieuwe boom versierd hebben, bewonderen Fleur en Keet Kleur, Bas Bos, Rozemarijn, Sterre en Steven en Stuiter de boom.

Fleur en Keet vertellen de bevers dat ze heel blij zijn met de boom en bedanken de bevers. ‘Wat hebben jullie veel gedaan! Er staat nu een altijd vrolijke boom. En ook al het afval is opgeruimd.
En natuurlijk zorgen we ervoor dat er geen afval meer bijkomt, vertelt Stuiter. Afval gooi je in de prullenbak. Ik ga dat zeker doen.

2 Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten in één activiteitengebied uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden (activiteitengebieden) hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op de website. Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet: https://www.scouting.nl/downloads/scoutingspel/ondersteuning-1/regioactiviteiten/bever-doe-dag

Achter de activiteiten staan één, twee of drie Stuitertjes. Dit geeft aan of het spel heel actief of juist heel rustig is.

= rustig

= gemiddeld

= actief

Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hen afkomt.

Wanneer de bevers bij een post het spel hebben gespeeld, krijgen ze een prulletje, wat afval (schoon) of misschien wel een mooi kleurrijk versiersel mee voor de dorpsboom.

Vóór de sluiting van de Bever-Doe-Dag leveren de bevers alle onderdelen in bij Keet en Fleur. Zij verzamelen alle spulletjes en samen met de andere bewoners versieren ze de boom, ze zijn er erg blij mee, zo is er altijd een versierde boom!

2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Bas Bos maakt vaak foto's van de vogels die in Hotsjietonia zijn; vogels die altijd in Nederland zijn en vogels die uit andere landen komen en hier alleen in de zomer of winter zijn. Rebbel verzorgt zieke en gewonde vogels. Als dank ontvangt ze vaak een kaartje, uit Nederland en uit andere landen. In het bos achter het huis van Bas Bos en Rebbel staan niet alleen bomen uit Nederland, maar ook bomen uit andere landen. Buitenlandse vrienden van Sterre en Steven sturen kaartjes en nemen soms eten uit hun land mee.

2.1.1 INT1: Trekvogel memory

Thema-introductie

In en rond de boom, in het water bij de boot van Sterre en Steven, in de tuinen in Hotsjietonia en in het bos leven veel vogels: vogels die het hele jaar in het Nederland zijn. Maar ook trekvogels. Sommige van die vogels zijn er alleen in de herfst en in de winter. Die vogels zijn in de zomer in andere landen. Maar daar is het in de winter heel koud en kunnen ze geen eten vinden. Daarom zijn ze in de winter in Nederland. Er zijn ook trekvogels die in de lente en in de zomer in Nederland zijn. In

de herfst en winter zijn ze in landen waar het warmer is en waar dan voor hen eten is. Bas Bos maakt er vaak foto's van en laat ze dan aan Stuiter zien. 'Die vogels wonen dus in meer landen. Dan zijn ze internationaal', zegt Stuiter. Rebbel stelt voor om de foto's twee keer te printen. Dan kunnen ze er memory mee spelen.

Beschrijving
Op de tafel liggen plaatjes van trekvogels. De bevers spelen memory met de plaatjes. Misschien herkennen de bevers sommige vogels, omdat ze die in hun omgeving ook zien. Of misschien hebben ze die vogels op hun vakantie gezien.

Voorbereiding: ca. 45 minuten
In de bijlage vind je foto's van een drieteenstrandloper, keep, smient, wintertaling, nonnetje, pijlstaart, klapekster, blauwe kiekendief, boerenzwaluw, blauwborst, grutto, tjiftjaf, zomertaling, zwartkop, kleine plevier en zwartkopmeeuw.

Print de foto's twee keer op stevig papier of plak ze op karton. De plaatjes staan op klein formaat in de bijlage. Je kan ze natuurlijk zelf groter printen.

Materiaal
- De foto's twee keer op stevig papier of op karton.
- Eventueel een boek of poster om de namen van de dieren op te zoeken.

Tips en veiligheid
- Het is niet nodig dat de bevers de namen van de vogels kennen. Het is ook niet nodig dat ze weten waar de vogels zijn, als ze niet in Nederland zijn. Het is wel goed dat ze weten dat de vogels niet altijd in Nederland zijn, maar ook in andere landen.

2.1.2 INT2: Bomen van over de hele wereld

Thema-introductie
In een apart stuk in het bos waar Bas Bos en Rebbel wonen is een bomentuin met bomen die van over de hele wereld komen. Zo kunnen de bewoners van Hotsjietonia zien wat voor bomen er buiten Hotsjietonia groeien. Zo'n bomentuin wordt met een mooi woord een arboretum genoemd.

Beschrijving
Bas Bos heeft van de bomen in het arboretum (dit is een bomentuin met bomen die van over de hele wereld komen) foto's gemaakt, hij heeft ze afgedrukt en erbij geschreven uit welk land ze komen. Er staan ook vlaggen bij.
De bomen staan op een afbeelding met hierop een kleine afbeelding van de vlag van het land waar ze voorkomen. Op een grote kaart staan deze vlaggen ook. Om de beurt pakt een bever een boom en legt deze op de kaart. Eventueel in groepjes, estafette.

Voorbereiding: ca. 1 uur
Een wereldkaart uitprinten, bevestig deze op een deken of stuk vilt. Afbeeldingen met de bomen uitprinten en op stevig papier of karton plakken. De vlag van het land waar de boom voorkomt uitprinten en op een cocktailprikkertje bevestigen. Prik deze vlaggetjes op de wereldkaart (zoek het land eventueel op m.b.v. Google maps). De afbeeldingen en kaarten kunnen eventueel geplastificeerd worden.

Materiaal

- Plaatjes met bomen en vlaggen
- Kaartjes met de vlaggen van de verschillende landen.
- Cocktailprikkertjes.
- Wereldkaart (bijlage INT2)
- Deken of stuk vilt

Tips en veiligheid

- Geef de bevers hints door warm of koud te zeggen.

2.1.3 INT3: Wat wordt er gegeten in andere landen als het feest is.

Thema-introductie

Sterre en Steven hebben hun vrienden uit het buitenland uitgenodigd. Deze vrienden hebben lekker eten uit hun land meegenomen. Rozemarijn maakt voor hen iets lekkers uit Nederland. Tijdens het feest proeven ze van elkaars lekkernijen.

Beschrijving

Het eten dat de vrienden van Sterre en Steven hebben meegenomen is op tafel neergezet, maar niemand weet nu welk eten uit welk land komt. Daar heeft Rozemarijn wel een oplossing voor, ze kent al dit eten want ze heeft het zelf al vaak gemaakt. Ze heeft kaartjes met de naam van de landen bij zich en vertelt hoe zij een gerecht maakt. Als een bever weet bij welk land een gerecht hoort legt hij/zij dat kaartje bij het gerecht.

België – Vlaamse frietjes
Duitsland – Kartoffelsalat
Frankrijk – Stokbrood
Spanje – Paella
Italië - Pizza
Portugal – Pastel de nata
Oostenrijk – Apfelstrudel
Japan – Sushi
Amerika – American pancakes
Hongarije – Goulash
Griekenland – Moussaka
Marokko - Tajine

Voorbereiding: ca. 45 minuten

- De kaartjes met gerechten en landen maken.
- Beschrijving hoe Rozemarijn een gerecht maakt (recept op internet opzoeken en uitprinten)

Materiaal

- Kaarten met afbeeldingen van gerechten uit verschillende landen (bijlage INT3)
- Kaartjes met naam van de landen (bijlage INT3)
- Tafel

Tips en veiligheid

- Gerechten zijn uit reclamefolders te halen.
- De leiding leest het land voor wat op het kaartje staat

2.1.4 INT4: Post voor Rebbel

Thema-introductie

Rebbels vogelvrienden vliegen in de winter, net als alle andere vogels van het koude noorden naar het zuiden waar het warmer is. Rebbel krijgt ieder jaar van haar vogelvrienden altijd een kaartje, vanuit de landen waar ze overheen vliegen, uit dankbaarheid dat Rebbel goed voor ze gezorgd heeft.

Beschrijving

Op tafel ligt een hele stapel post, kaartjes die Rebbel ontvangen heeft. Kunnen jullie raden waar de kaartjes vandaan komen?

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Print de kaarten uit (bijlage INT4), je kan ze eventueel groter printen, en plak ze op een stuk stevig papier of karton.

Materiaal

- Tafel
- Kaartjes

Tips en veiligheid

- Overleg met elkaar waar de kaarten vandaan komen. Misschien is een bever er geweest. Of iemand van de leiding. Vertel erover aan elkaar.
- Je kan ook echte kaarten gebruiken; die je zelf hebt ontvangen of die familie of vrienden hebben ontvangen.
- Het maakt het helemaal echt, als op de achterkant van de kaarten bij het adres staat: Rebbel, Hotsjietonia. Als je eigen kaarten gebruikt, plak die dan op wit niet doorzichtig papier, zodat de eerste geadresseerde niet meer te zien is.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)

Keet en Fleur zijn nog een beetje sip omdat ze de boom bijna pijn hadden gedaan. Ze gaan op zoek naar manieren om bomen wel te kunnen versieren. Misschien vinden ze nog wel een leuk huisje voor de vogels om in te slapen en eten.

2.2.1 EXP1: Vogelvoerhuisje voor aan de boom

Thema-introductie

In veel tuinen in Hotsjietonia hangt een mooi versierd vogelvoerhuisje in een boom. Ook aan de grote boom op het plein. Stuiter wil ook een vogelvoerhuisje voor thuis maken.

Beschrijving

Van een leeg melkpak gaan de bevers een vogelvoerhuisje maken die ze mee mogen nemen voor thuis of bij het scouting clubhuis.

- Teken op het melkpak aan twee kanten een opening. Laat je leiding een gaatje prikken in het midden van je getekende vlak, en knip het uit. Of prik het plaatje met een prikpen uit.
- Versier het nu met papier, textiel, wol etc.
- Vraag de leiding boven in het pak een gaatje te prikken zodat het voederhuisje straks opgehangen kan worden.
- Haal een stukje touw door het gaatje.

Meer inspiratie is o.a. te vinden op:
https://www.knutselidee.nl/ideeen/voeder.htm

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Knutselspullen klaarleggen
- Maken van een voorbeeld.

Materiaal

- Schone, droge lege melkpakken
- Schaar
- Prikpen
- Knutselmaterialen zoals papier, textiel, wol
- Lijm
- Touw

Tips en veiligheid

- Wees voorzichtig met prikpen en schaar.
- De bevers kunnen het vogeltje wat ze knutselen bij EXP2 gebruiken om in het vogelhuisje te zetten.

2.2.2 EXP2: Vogels knutselen (met natuurlijke en duurzame materialen)

Thema-introductie
Keet en Fleur maken plannen voor de boom, die ze willen versieren op het dorpsplein. Om te zien hoe die eruit zou kunnen zien, beginnen ze met het maken van vogels want die horen in een boom.

Beschrijving
Van papier kunnen blaadjes en vogels gemaakt worden. De bevers kunnen zelf de blaadjes en vogels tekenen en uitknippen. Maar het kan ook handig zijn, als er malletjes zijn die de bevers kunnen gebruiken. Ook een voorraad blaadjes, vogeltjes en andere versiering is mogelijk. Veren kunnen gebruikt worden om de vogels net echt te laten lijken. Takken kunnen gebruikt worden als de poten van de vogels. Trek geen takken en blaadjes van een boom af. Snoeihout kan wel.

Voorbereiding: ca. 30 minuten
- Leg materialen klaar
- Maak een voorbeeldvogel

Materiaal
- Takjes
- Stevige tak
- Papier
- Potloden, viltstiften
- Kinderscharen
- Lijm en plakband
- Eventueel nietmachine

Tips en veiligheid
- Gebruik veilige scharen.
- Als je aan pauwen- of andere gekleurde veren kan komen, kunnen de bevers die gebruiken om extra kleur en fleur aan hun vogel te geven

2.2.3 EXP3 Liedjes zingen met dierengeluiden.

Thema-introductie
In het bos en in de tuinen in Hotsjietonia zingen veel vogels. Het lijkt wel of ze liedjes zingen. Stuiter wil ook zingen zoals die dieren.

Beschrijving
Overleg met je groepje welk liedje jullie (bijna) allemaal kennen. Zing dit liedje eerst met woorden om de bevers even het liedje te laten herinneren. Laat de bevers meteen meezingen. Daarna zingen jullie het lied als een dier. Bijvoorbeeld miauwend, blaffend, blatend. Blijf niet stilzitten, beweeg als het dier. Ren/loop rond, ren/loop naar elkaar.

Voorbereiding ca. 10 minuten
- Lijst met bekende kinderliedjes maken.

Materiaal
- Liedjes eventueel afspeelbaar

Tips en veiligheid
- Het gaat om het plezier van zingen. Het mag chaotisch en vals.

- Denk aan het beverlied, K3-liedjes, Kinderen voor Kinderen.

2.2.4 EXP4: Minikleurenboom maken

Thema-introductie
Jammer dat de boom niet geverfd mag worden, vinden Fleur en Keet. Ze gaan een schilderij maken. Van die boom mogen ze de blaadjes wel verven.

Beschrijving
Op een groot vel papier staat een boom met takken getekend maar zonder blaadjes.
Maak twee groepjes van het groepje bevers. Laat de bevers in twee rijtjes gaan staan. De eerste bever van elk rijtje doopt zijn/haar kwast in de verf en loopt daarmee zo snel mogelijk naar de boom op het vel papier en verft er een blaadje op. Hierna rent de bever weer terug, legt de kwast terug bij de verf waarna de volgende bever mag gaan.
Laat de bevers dit een bepaalde tijd doen, bijvoorbeeld 5 minuten en bekijk dan samen welke boom de meeste blaadjes heeft.

Voorbereiding: ca. 30 minuten
- Boomvellen maken
- Verfspullen klaarleggen

Materiaal
- Kwasten
- Waterverf in verschillende kleuren
- Bakjes om de verf in te doen
- Groot vel papier met boom met takken
- Per kleur verf een eigen kwast

Tips en veiligheid
- Voor een groot vel papier kan een stuk behangpapier genomen worden.
- Neem de kwast mee in een bakje als ermee gelopen wordt, anders komt er verf in de natuur of op de grond.
- Maak een parcours om het uitdagender te maken.

2.2.5 EXP5: Schimmenspel met bomen en dieren.

Thema-introductie
Prof Plof en Stanley Stekker zijn een beetje met het licht aan het rommelen bij een doek. Stuiter staat aan de andere kant en die begint te lachen. Dat ziet er wel raar uit wat jullie aan het doen zijn. Ik zie allemaal figuurtjes.

Beschrijving
De bevers verdelen zich in 2 groepen en worden gescheiden door een scherm. Aan een kant staat een grote lamp die op het doek schijnt. De bevers aan de kant van de lamp gaan 1 voor 1 een figuur proberen te maken dat in, onder of om een boom leeft. De bevers aan de andere kant moeten raden wat het is.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Scherm en lamp opstellen

Materiaal

- Doek en frame of waslijn om het doek op te hangen
- Felle lamp

Tips en veiligheid

- Zorg van tevoren voor voorbeelden
- Als het te lastig is kan de leiding helpen
- Probeer ook met meerdere bevers een schim te maken
- Let op dat de lamp heet kan worden
- Gebruik een LED (bouw)lamp.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)

Noa heeft ook gehoord dat er een groot feest wordt georganiseerd op het dorpsplein. Ze is al aan het bedenken wat iedereen voor mooie kleren aan zal trekken. Ook hoopt Noa dat alle Hotsjietonia bewoners hun lichten uit zullen doen als ze het feest bezoeken.

2.3.1 ID1: Hoe duurzaam zijn alle Hotsjietonia bewoners. Wat doen ze allemaal?

<u>Thema-introductie</u>
Stuiter staart vol verwondering naar de windmolen op het huis van Stanley. Wat knap dat Stanley met die windmolen zijn hele huis van stroom kan voorzien. Een feest is pas echt mooi als er 's avonds lampjes aangaan. Zou de windmolen ook gebruikt kunnen worden om de lampjes te laten branden? Of zou een zonnepaneel beter werken?

<u>Beschrijving</u>
De bevers gaan kwartet spelen om erachter te komen wat duurzaamheid is.

<u>Voorbereiding: ca. 20 minuten</u>
- Print- en knip alle plaatjes uit bijlage ID1 uit

<u>Materiaal</u>
- Kwartetplaatjes uit bijlage ID1

<u>Tips en veiligheid</u>
- Plak de kwartetplaatjes op karton om ze vaker te kunnen gebruiken
- Zorg dat de kaartjes niet van elkaar worden afgepakt. Spreek af dat als je een kaartje in je hand hebt, die bever mag bepalen waar die hem neerlegt.
- Spreek ook af dat je maar 1 kaartje tegelijkertijd mag hebben, zodat de andere bevers de andere kaartjes kunnen pakken. Er zijn genoeg kaartjes, en het is geen wedstrijd.
- Mochten de woorden en plaatjes onduidelijk zijn dan kan ook naar de kleur van het woord gevraagd worden (hou hierbij rekening met kleurenblinde bevers).

2.3.2 ID2: Op welke Hotsjietonia-bewoner, lijk jij het meest?

<u>Thema-introductie</u>
Stuiter kijkt naar zichzelf in de spiegel. Daarin ziet hij Sterre. Dat is grappig, denkt Stuiter. Sterre en ik hebben dezelfde kleur broek aan. Daarna ziet Stuiter Professor Plof en Rozemarijn in de spiegel en het valt hem op dat hij dezelfde kleur haar heeft als Rozemarijn en dezelfde soort ogen als Professor Plof. Als Rebbel en Bas voorbijlopen, denkt Stuiter opeens aan hoe leuk hij het vindt om buiten in de natuur te spelen en broodjes te bakken, net als Rebbel en Bas.

<u>Beschrijving</u>
De bevers gaan zichzelf bekijken in een spiegel en kijken op welke Hotsjietonia bewoner ze het meest lijken. Hierna gaan de bevers kijken wat voor activiteiten de bewoners het leukst vinden om te doen en kijken ze welke bewoner daarin het meest op hen lijkt.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Print plaatjes van de bewoners van Hotsjietonia

Materiaal

- Plaatjes van de Hotsjietonia bewoners
- Spiegel

Tips en veiligheid

- Let erop dat niet alle bevers het bever verhaal even goed kennen

2.3.3 ID3: Wat zou je aandoen voor het feest? Kleed de Hotsjietonia bewoners en (jezelf) aan.

Thema-introductie

Rebbel heeft enorm veel zin in het feest, maar wat moet ze aantrekken? Het feest is heel groot, dus haar gele blouse is niet bijzonder genoeg. Ze doet haar kledingkast open en zoekt het mooiste shirt wat er ligt.

Beschrijving

De bevers gaan zich verkleden voor een feestelijke gebeurtenis. Maar is alle kleding wel zo gepast? Er wordt iedere keer een feestdag of gebeurtenis genoemd en de bevers zoeken in de verkleedkist kleren waarvan ze denken dat ze bij deze gebeurtenis of evenement passen.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Kleding verzamelen.

Materiaal

- Verkleedkleren

Tips en veiligheid

- Je kan de bevers de kleren ook aan laten doen
- Als er geen kleding te regelen is kan je ook plaatjes van kleding gebruiken

2.3.4 ID4 Identiteitsbingo

Thema-introductie

Stuiter is heel nieuwsgierig naar alle Hotsjietonia bewoners en vraagt aan Noa wie er allemaal blauwe ogen hebben en of Fleur een kat heeft. Noa vindt het best wel goede vragen van Stuiter, maar vraagt zich af waarom Stuiter het niet zelf aan iedereen vraagt. Stuiter zegt dat dat best wel spannend is. Weet je wat Stuiter, zegt Noa. We maken er een spelletje van om de antwoorden te vinden, zo is het vast minder eng. We maken een bingokaart met allemaal van dat soort vragen erop. Dan kan je zelf aan de bewoners vragen of ze blauwe ogen of een kat hebben.

Beschrijving

De bevers krijgen een bingokaart. Op deze bingokaart staan eigenschappen die de bevers kunnen hebben. De bevers gaan vervolgens aan elkaar vragen of ze 1 van de eigenschappen van de kaart hebben. Je mag iedere naam maar 1 x opschrijven.

Voorbereiding: ca. 45 minuten

- Bingokaarten met eigenschappen maken.

Materiaal

- Bingokaarten
- Kleurpotloden of stiften.
- Toetendoekjes voor mislukkingen.

Tips en veiligheid

- Bevers kunnen vaak nog niet (goed) lezen. Gebruik een bingokaart met plaatjes
- Zorg voor voldoende vakjes in de bingokaart zodat ieder kind aan de beurt kan komen
- Laat de bevers zelf hun naam opschrijven, als ze dat kunnen. Of doe dat voor ze, als ze de naam weten.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.4 Het dorpsplein (Samenleving)

Er gebeurt veel rond de boom op het plein in Hotsjietonia. Rond de boom wordt gespeeld en worden feesten gevierd. De bewoners praten er met elkaar. Keet en Fleur krijgen een complimentje dat de boom zo mooi versierd is. Stuiter wil graag meehelpen met opruimen, maar weet niet zo goed wat hij op moet ruimen en wat mag blijven liggen. Rebbel weet daar nog wel een spelletje voor.

2.4.1 SL1: Vuil ruimen in de natuur, wat mag blijven liggen en wat niet?

Thema-introductie

De bewoners van Hotsjietonia ruimen vaak afval op dat in de natuur ligt: in het bos, op het plein en in het water bij de boot. Dat doen ze als ze het zien liggen, als ze wandelen of Hond uitlaten. Soms zien ze heel veel afval. Maar gelukkig zien ze ook dingen die wel in de natuur thuishoren, zoals bloemen, paddenstoelen en slakken.

Beschrijving

Verspreid over een afgebakend gebied ligt afval en liggen dingen die wel in natuur thuishoren. Het is niet altijd makkelijk zichtbaar. Je moet goed kijken. Loop met de bevers door dit gebied. Als de bevers iets zien, vraag dan of het wel of niet in de natuur thuishoort.
Je kan zelf afval verzamelen en dat neerleggen. In de bijlage bij SL1 zijn foto's van afval en foto's van dingen die wel in de natuur thuishoren, zoals paddenstoelen, takken, slakken, eikeltjes, beukennootjes, schelpen, sparappels. Paddenstoelen, slakken en nootjes zie je niet altijd en zeker niet in juni, maar wel in andere maanden. Daar kan je foto's voor gebruiken. Natuurlijk hoort een kaartje met een foto niet in de natuur thuis, maar je kan aan de bevers uitleggen, dat dit voor het spel is. En natuurlijk ruim je alles aan het eind van de Bever-Doe-Dag op. Misschien willen de bevers daarbij wel helpen.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Eventueel afval verzamelen.
- Plaatjes van bijlage SL1 printen op stevig papier of plakken op karton. De plaatjes staan op klein formaat in de bijlage. Je kan ze natuurlijk zelf groter printen.

Materiaal

- Eventueel afval
- Plaatjes van bijlage SL1

Tips en veiligheid

- Als je echt afval gebruikt, let er dan op dat het schoon en niet scherp is.

2.4.2 SL2: Een bosje bloemen voor een ander. Met een kaartje: ik geef dit aan jou, omdat …

Thema-introductie

Rozemarijn heeft veel bloemen in de tuin. Ze brengt vaak een bosje bloemen bij de andere bewoners van Hotsjietonia. Bijvoorbeeld voor hun verjaardag en als ze ziek zijn of om ze te bedanken.

Beschrijving
De bevers gaan bloemen maken. Na de Bever-Doe-Dag geven ze die aan iemand, bijvoorbeeld hun vader, moeder, opa of oma.

Ze trekken een malletje van karton bv van een bloem (tulp, narcis enz.) en blaadjes op gekleurd papier. Daarna knippen de bevers ze uit. De bloemen en blaadjes worden op rietjes of satéstokjes geplakt. Dat kan met plakband of met lijm.
Als je de bloemen en bloemblaadjes dubbel uit laat knippen, kunnen ze met lijm op elkaar geplakt worden met het rietje of het satéstokje ertussen.

Vraag aan wie de bever de bloem wil geven en vul het kaartje voor hem in als hij dat nog niet goed zelf kan.

Voorbereiding: ca. 1 uur
- Papieren rietjes en/of satéstokjes kopen
- Malletjes van stevig karton maken van bloemen en bladeren
- Kaartjes printen met de tekst: ik geef dit aan jou, omdat...

Materiaal
- Papieren rietjes en/of satéstokjes
- Stevig karton
- Scharen en kinderveilige scharen
- Potloden, balpen
- Gekleurd knutselpapier
- Plakband, lijm
- Kaartjes met tekst: ik geef dit aan jou, omdat...

Tips en veiligheid
- Respecteer de reden waarom een bever iemand een bloem met kaartje wil geven. Ook als je die reden of de persoon vreemd vindt.
- Help bevers als ze even niet iemand weten (bijvoorbeeld de leiding, de juf/meester enzovoorts).
- Zorg voor kindvriendelijke scharen.
- Zorg voor een rustige plek.

2.4.3 SL3: Wat heeft de oude boom allemaal al gezien in Hotsjietonia?

Thema-introductie
De boom die Fleur en Keet wilden verven staat al heel lang in Hotsjietonia. Bij die boom gebeurt veel. Er staat een bankje om uit te rusten. Bij de boom kan je spelen. Rond de boom liggen op Koningsdag kleedjes. De bewoners van Hotsjietonia verkopen er dan spullen. Met Pasen is de boom een goede verstopplek voor de paaseieren.

Beschrijving
Op kaartjes staan dingen (tekst) die de boom heeft gezien en zal zien. De leiding fluistert de activiteit in het oor van de bever. Die gaat het uitbeelden. Eventueel kan het uitgebeeld worden door twee bevers. De bever(s) en leiding kunnen helpen hoe je dat uitbeeldt.

Gebruik er eventueel voorwerpen of kleding bij. Leg die in een doos of bak klaar.

Voorbeelden van activiteiten:

- Verkoop van spulletjes tijdens Koningsdag (materiaal: kleedje, spulletjes, oranje vlaggetje)
- Sint-Maarten lopen (als dat in jouw regio gebruikelijk is) (materiaal: lampion, zak om snoep in te doen)
- Paaseieren zoeken (materiaal: paaseitjes)
- Iets wat specifiek is voor jouw woonplaats/streek
- Vuurwerk kijken (oren dicht en naar boven kijken, wijzen met je vinger)
- Skippy bal (springen met twee handen om het handvat van de skippybal)
- Voetballen en scoren
- Tikkertje spelen
- Verstoppertje spelen
- Hardloopwedstrijd (rennen en juichend over de streep)
- Knikkeren
- Touwtjespringen
- Hond uitlaten en poep opruimen

<u>Voorbereiding ca. 45 minuten - 1 uur</u>

- Kaartjes met tekst van activiteit maken
- Materiaal verzamelen en klaar leggen

<u>Materiaal</u>

- Kaartjes met activiteit

<u>Tips en veiligheid</u>

- Help een bever bij het uitbeelden als dat nodig is of als die erom vraagt.

2.4.4 SL4: Dansen om de meiboom

<u>Thema-introductie</u>

De boom midden in het dorp is belangrijk voor de bewoners van Hotsjietonia. Daar staat een bankje om even met elkaar te praten. Maar ook andere bomen zijn voor hen belangrijk. Met Kerstmis staat in elk huis een mooi versierde kerstboom. En met Pasen een Paastak, waarin chocolade-eitjes en paashaasjes hangen.

Sterre en Steven reizen veel en hebben in veel landen een mooi versierde meiboom gezien, waar mensen om heen dansen. Dat doen ze eind april, begin mei. De meiboom kan een boom zijn, maar ook een paal. In elk land en streek is de versiering anders. Vaak hangen er lange linten in allerlei kleuren vanaf de top van de paal.

De bewoners van Hotsjietonia hebben besloten om dit jaar ook een boom te versieren en daaromheen te dansen. Natuurlijk dansen de bevers met hen mee.

Beschrijving
Op het speelterrein staat een versierde boom. De bevers gaan om die boom dansen.

Voorbereiding: ca. 60 minuten

- Zoek een boom uit in de buurt van het clubgebouw waar een groepje bevers makkelijk om heen kan dansen. Denk aan een ondergrond zonder kuilen.
- Versier de boom of paal (vlaggenmast) met lange en korte linten.

Materiaal

- Boom of paal (vlaggenmast) met ruime en stevige ondergrond
- Linten in allerlei kleuren
- Muziek

Tips en veiligheid

- Denk aan een ondergrond zonder kuilen en takken waar je
- over kan struikelen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.5 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

Rozemarijn en Professor Plof zijn druk bezig met alle hapjes voor het feest. Stuiter komt kijken wat er allemaal in de keuken gebeurt en vraagt zich af of hij misschien kan helpen. Stiekem hoopt hij dat hij alvast iets kan proeven of misschien mag hij wel de garde aflikken!

2.5.1 VG1: Eten voor onderweg

Thema-introductie

De bewoners van Hotsjietonia hebben besloten om op het feest hun eigen beker, bord en bestek mee te nemen. Of papieren borden en bekers en bestek van hout. Geen plastic meer.

Beschrijving

Op tafel liggen broodtrommels, drinkbekers, pakjes drinken, knijpfruit, plastic bekertjes, borden, bestek en rietjes als die nog te krijgen zijn, papieren borden, papieren rietjes, houten bestek.
Bespreek met de bevers wat zij mee naar school nemen om uit te drinken of om hun boterham in te doen. Wat neem jij mee naar je werk/je opleiding. Wat voor bekertjes worden daar gebruikt? Wat gebruik je als je een feest geeft en niet zoveel wil afwassen; en dus wegwerp borden en zo wil gebruiken.

Laat de bevers een deel van de tafel dekken met duurzaam materiaal.

Voorbereiding: ca. 15 minuten

- Vul de tafel met verschillende verpakkingen

Materiaal

- Verschillende soorten voedselverpakkingen
- Wegwerpborden, bekers en bestek van verschillende materialen

Tips en veiligheid

- Let op allergieën/intoleranties
- Zorg voor een veilige omgeving zodat iedereen normaal kan zeggen wat voor hen gewoon is
- Let op scherpte van het bestek

2.5.2 VG2: Recept van Rozemarijn

Thema-introductie

Rozemarijn wil graag taart maken voor het feest, maar de bladzijden van haar kookboek zijn door elkaar geraakt.

Beschrijving

Er liggen allemaal plaatjes van de stappen voor het bakken van een taart door elkaar. De bevers moeten deze op de juiste volgorde leggen.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Kaartjes printen en knippen.

Materiaal

- Kaartjes met stappen voor het bakken van taart

Tips en veiligheid

- Hier kan een renspel van gemaakt worden door de kaartjes in een estafette op volgorde te leggen.

2.5.3 VG3: De soep kookt over

Thema-introductie

Rozemarijn is soep aan het maken voor het feest, alles gaat goed totdat Professor Plof zich ermee bemoeit, de soep kookt over!

Beschrijving

Op de grond wordt met touw of stoepkrijt een hele grote pan getekend. De ingrediënten van bijvoorbeeld tomatensoep worden stuk voor stuk genoemd. Een bever is bijvoorbeeld tomaat, een ander de ui, een ander het water. Als je genoemd wordt ga je in de pan staan. Als alles in de pan zit (of om het spannend te maken eerder) roept de spelleider dat de soep overkookt, rennen de bevers weg. Ze worden getikt door degene die in de soep roerde.

Voorbereiding

- Maak met stoepkrijt of touw een grote cirkel (de pan)
- Verdeel de bevers in verschillende groepjes voor de ingrediënten

Materiaal

- Touw of stoepkrijt

Tips en veiligheid

- Geef de kinderen partijlintjes om ze te helpen onthouden welk ingrediënt ze zijn
- Zorg dat iedereen ongeveer even vaak aan de beurt komt
- Als je met kleinere groepjes werkt kan je ook bijvoorbeeld twee groepjes tegelijk deze activiteit laten doen.

2.5.4 VG4: Hoeveel suiker?

Thema-introductie

In alle lekkere hapjes op het feest, zit best veel suiker. Professor Plof legt aan Stuiter uit hoeveel suiker overal inzit.

Beschrijving

De bevers gaan ontdekken hoeveel suiker er in verschillende producten zit. Op kaartjes staan een aantal producten, de bevers moeten bij ieder kaartje het aantal suikerklontjes neerleggen wat zij denken dat er in ieder product zit. Hebben ze het goed geraden?

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Kaartjes printen en uitknippen
- Suikerklontjes klaarleggen

Materiaal

- Kaartjes
- Suikerklontjes

Tips en veiligheid

- Let erop dat de bevers niet de suikerklontjes gaan opeten
- In plaats van kaartjes kun je ook de echte producten gebruiken.

2.5.5 VG5: eetbare planten renspel?

Thema-introductie

Fleur Kleur en Rozemarijn hebben tijdens een wandeling door het bos allemaal nootjes en bloemen verzameld. Sommige hiervan gaat Rozemarijn gebruiken voor het eten, andere zijn voor de decoratie van het feest. Ze hebben per ongeluk alles door elkaar in één mandje gestopt. Wat moet nu naar de keuken van Rozemarijn en wat moet naar Fleur Kleur voor de versiering?

Beschrijving

In een boom hangen allemaal kaartjes van planten, bloemen, nootjes en andere producten uit de natuur. Sommigen zijn eetbaar en andere niet. De bevers rennen om de beurt naar de boom en moeten een kaartje eruit pakken met daarop iets wat eetbaar is.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Kaartjes uitprinten en knippen
- Kaartjes in een boom hangen

Materiaal

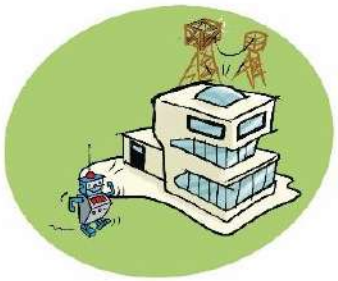
- Boom (of iets anders om de kaartjes in te hangen)
- Kaartjes met eetbare producten uit de natuur
- Kaartjes met niet eetbare producten uit de natuur

Tips en veiligheid

- Voeg een parcours toe om het spel uitdagender te maken.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)



Stanley Stekker hoorde dat Fleur en Keet de boom wilde versieren op een manier die niet goed is voor de boom. Dat vindt Stanley jammer, als de boom versierd is zal die nog mooier zijn. Hij gaat snel op zijn computer kijken of er misschien goede manieren zijn om met de boom en de rest van de natuur in Hotsjietonia om te gaan.

2.6.1 UST1: Windmolentje (propeller) maken van blaadjes en een stokje

Thema-introductie

Op het dak bij Stanley Stekker staat een grote windmolen. Sterre, Steven zijn nieuwsgierig en vragen aan Stanley wat dat is. Stanley legt uit dat dat een windmolen is en dat hij daarmee stroom kan opwekken. Oh, maar dat is handig zegt Sterre. Kunnen wij er niet ook een krijgen voor op onze boot. Tuurlijk zegt Stanley, als je nu goed oplet dan leg ik je uit hoe het moet.

Beschrijving

De bevers maken een windmolen:

1. Neem het vouwblaadje en vouw hem diagonaal doormidden.
2. Vouw het blaadje weer open.
3. Vouw nu ook de andere diagonaal, zodat er een kruis ontstaat.
4. Zet ongeveer een centimeter van het middelpunt op alle vier de lijnen een streepje.
5. Knip nu vanaf de hoeken tot het streepje.
6. Je hebt nu vier losse flappen. Op de linkerpunt van elke flap zet je een stipje.
7. Smeer wat lijm op het midden van het blaadje. Buig de punten van het blaadje naar het midden toe en plak ze vast.
8. Prik dan een speld/punaise door het midden.
9. Rijg een kraaltje aan de speld/punaise en prik de speld/punaise vervolgens in een stokje (of een rietje).
10. Als de naald er aan de achterkant nog uit steekt kan je er aan de achterkant nog een (stukje) kurk aan prikken.

Als de molentjes klaar zijn, kan je ze testen door ertegen aan te blazen. Van welke kant moet je blazen om het molentje te laten draaien? Als alle molentjes klaar zijn kan je ze buiten gaan testen. Kunnen de bevers met behulp van hun molentje nu bepalen van welke kant de wind komt?

Voorbereiding: ca. 5 tot 15 minuten

5 minuten om alles te verzamelen. Eventueel kunnen de vouwblaadjes al voorgetekend worden zodat de bevers ze alleen nog maar hoeven te knippen.

Materiaal

- Vouwblaadjes, liefst die wat dikkere (of een oud tijdschrift met veel plaatjes/foto's, zie tips) ook leuk is om een molentje te maken van een foamvelletje, dit gaat ook langer mee
- Punaises of spelden
- Kraaltjes
- Houten stokjes of rietjes (of een plastic bekertje, zie tips)
- Eventueel wat (stukjes) kurk
- Lijm
- Scharen
- Stiften

Tips en veiligheid

- Je kunt er ook voor kiezen om van tevoren de lijnen zoals op de tekening alvast te maken. Dan hoeven de bevers alleen nog te knippen en alles aan de naald te rijgen.
- Je kan de windmolens achteraf versieren
- Je kan ook eerst de vouwblaadjes versieren voor je de windmolen vouwt
- Je kunt hele vrolijke molentjes maken als je blaadjes uit oude tijdschriften gebruikt in plaats van vouwblaadjes. Dan moet je natuurlijk wel een tijdschrift hebben met een heleboel plaatjes, want aan 2 kanten letters is wel een beetje saai.
- Je kunt ook een kartonnen bekertje op z'n kop neerzetten en daar het molentje in prikken. Dan heb je een echte windmolen!
- Geen paniek als een bever per ongeluk te ver doorknipt. Misschien doet een ander dat ook en kun je nu een twee kleuren molentje maken!
- Punaises zijn scherp!

2.6.2 UST2: Met bamboestiek een boom maken

Thema-introductie

Keet en Fleur zijn een beetje sip. Ze hadden zoveel zin om de grote boom op het plein te versieren. Alleen mocht het niet van Bas. Maar wat moeten we nu met al die versiering vraagt Fleur? Dan heeft Keet een idee. Wat nou als we zelf een boom maken.

Beschrijving

De bevers gaan met behulp van bamboestokken en elastiekjes proberen om zelf een grote echte boom te maken. Wikkel de elastiekjes om de bamboestokken heen om er onder andere een boomstam en takken van te maken.

Voorbereiding: ca. 1 uur en 15 minuten

Er kan een kleine pyramide of kubus gemaakt worden zodat de bevers een plaatje hebben bij wat er moet gebeuren.

Materiaal

- Elastiekjes (Het liefst wat dikkere)
- Bamboestokken.

Tips en veiligheid

- Boom kan plat hij hoeft niet in 3D.
- In plaats van bamboestokken kunnen er ook satéprikkers gebruikt worden, let erop dat er dan dunnere elastiekjes gebruikt worden.
- Als je op internet zoekt, vind je voorbeelden van bamboestiek.

2.6.3 UST3: De grote vijverschoonmaak

Thema-introductie

Sterre en Steven zien allemaal afval in het water liggen. Dit moeten we eruit halen zegt Sterre tegen Steven. Maar hoe vraagt Steven, onze boot past niet in de vijver en de vijver is te groot voor een visnet. Misschien weet professor Plof iets zegt Sterre. Als ze bij professor Plof aan komen heeft die meteen een goed plan. Als jullie nu kleine bootjes maken dan kunnen die alles bij elkaar rapen. Ik

weet zelfs een manier waarop die bootjes uit zichzelf kunnen varen. Dat vinden Sterre en Steven een goed plan en ze beginnen snel met het maken van de bootjes.

Beschrijving
De bevers vouwen een bootje. Hierop wordt een ballon bevestigd die opgeblazen kan worden zodat de bootjes met behulp van de ballon kunnen varen.

Voorbereiding: ca. 15 tot 30 minuten
Leer hoe je een bootje moet vouwen, leg voldoende papier en ballonnen klaar.

Materiaal
- Papier
- Ballonnen
- Vetkrijt

Tips en veiligheid
- Zorg ervoor dat er voldoende leiding is die weet hoe ze een bootje moeten vouwen (zie bijlage UST3 bootje vouwen)
- Als er een knijper gebruikt wordt om de ballon vast te houden, kan de ballon losgekoppeld worden voor het opblazen
- Als je de bootjes met vetkrijt bewerkt, worden ze waterdicht.

2.6.4 UST4: Kleurentocht

Thema-introductie
Tijdens het grote feest worden er allemaal leuke spelletjes gespeeld. Stuiter heeft al heel veel spelletjes gespeeld en kijkt wat hij als volgende wil gaan spelen. Heb je mijn spel al geprobeerd vraagt Rebbel. Nee nog niet zegt Stuiter. Nou dan moet je die eens proberen, hij is echt superleuk. Het is een speurtocht door heel Hotsjietonia heen.

Beschrijving
De bevers gaan een speurtocht lopen met behulp van kleuren. Op ieder kruispunt komen ze een kleur tegen. Als de kleur rood is moeten ze naar rechts, blauw naar links en geel rechtdoor. Aan het eind komen ze een plattegrond tegen. De kaart wijst naar de plek van de schat. De schat ligt bij de boom.

Voorbereiding: ca. 30 minuten
- Route uitzetten

Materiaal
- Gekleurd papier

Tips en veiligheid
- Je kan de bevers ook met ballonnen met een nummer laten lopen, in dit geval heeft ieder kruispunt een nummer die overeenkomt met het nummer op een ballon.
- Let bij het uitzetten van de tocht niet alleen op de veiligheid, maar ook op eventuele losloopvelden voor honden. Sommige bevers vinden (grote) honden eng.
- Als schat kan je bijvoorbeeld de badges gebruiken

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.7 Het speelveld (Sport & Spel)

“Pfffff...wat duurt dat wachten toch lang” Iedereen is druk bezig om het feest voor te bereiden, maar Stuiter zit alleen tegen de boom. Gelukkig is er altijd wel iemand in Hotsjietonia die een spelletje weet te verzinnen.

2.7.1 SPS1: Afval scheiden

Thema-introductie

In het bos ligt allemaal afval, Bas Bos en Rebbel hebben alles verzameld zodat het bos weer schoon is. Het afval nu bij elkaar op een grote hoop, alles door elkaar. Stuiter wil alles in een zak doen. Bas en Rebbel zeggen dat dat niet mag. Je moet het afval netjes scheiden zodat het opnieuw gebruikt kan worden.

Beschrijving

Er is een hele stapel met allerlei verschillende soorten afval. Aan de andere kant van het veld staan verschillende afvalbakken. De bevers gaan in estafette vorm het afval naar de bakken brengen. Welk team is het snelste? En hebben ze het afval ook in de juiste bak gedaan? Bespreek met de bevers waar welk afval moet. De bevers gaan daarna het afval in de juiste bakken doen.

Voorbereiding: ca. 45 minuten

Leg aan één kant van het veld een berg met afval, zet aan de andere kant verschillende afvalbakken neer. Afhankelijk van het aantal teams moet je dit een aantal keer doen, in ieder geval 2x.

Materiaal

- Veilig, niet scherp, schoon afval

Tips en veiligheid

- Om het spel uitdagender te maken, kan er een parcours worden toegevoegd
- Zorg dat het afval schoon en niet scherp is
- Een mogelijkheid is om de tijd bij te houden. De tijd kan ook op een scorebord worden geschreven

2.7.2 SPS2: Afvalvisspel

Thema-introductie

Steven en Sterre hebben gezien dat er veel afval in het water ligt. Ze pakken hun schepnetten en halen zo het afval uit het water.

Beschrijving

In een grote bak/teil of opblaasbadje drijft allemaal afval. De bevers moeten dit opvissen met een netje/hengel. Op alle soorten afval staat een puntenaantal, wie heeft de hoogste score?

Voorbereiding: ca. 45 minuten

- Vul het badje (of iets vergelijkbaars) met water en voorzie het afval met een permanente stift van punten. Leg het afval in het gevulde badje.

Materiaal

- Grote bak/teil/opblaasbadje gevuld met water
- Afval voorwerpen met punten erop
- Een schepnetjes/hengels
- Veilig, niet scherp, schoon afval

Tips en veiligheid

- Zorg dat het netje/de hengel niet te scherp is

2.7.3 SPS3: Dierengeluiden stoelendans

Thema-introductie

De dieren in het bos en in de tuinen in Hotsjietonia, blaffen, miauwen en fluiten. Het lijkt wel alsof ze muziek maken. Zou je erop kunnen dansen? Noa weet zeker dat dat kan.

Beschrijving

De bevers dansen een stoelendans. Als ze dierengeluiden horen, rennen ze rond de stoelen, krukjes of hoepels. Als de dieren stil zijn, zijn ook de bevers stil en gaan ze op een stoel/kruk zitten of in een hoepel staan.
Mogelijkheid 1: Er is een hoepel of stoel minder dan het aantal bevers. Elke ronde is de bever die geen stoel of hoepel weet te bemachtigen af. Nadat een bever af is, wordt er weer een hoepel of stoel weggehaald zodat er telkens één minder is dan het aantal bevers.
Mogelijkheid 2: Rennen als het dier dat je hoort.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

Zoek een app/filmpje/cd met dierengeluiden

Materiaal

- Stoelen/krukjes/ hoepels
- Cd, filmpje of app met dierengeluiden.

Tips en veiligheid

- Als je hoepels gebruikt, ren daar niet in. Voorkom struikelen.

2.7.4 SPS4: Afvalbasketbal, afval van een afstand in een prullenbak gooien

Thema-introductie

Er wordt door de Hotsjietonia bewoners druk schoongemaakt en opgeruimd voor het feest, er kan veel weggegooid worden, maar iedere keer naar de prullenbak lopen daar heeft geen zin, het vuil van een afstandje in de vuilnisbak gooien is veel leuker.

Beschrijving

Zet verschillende soorten prullenbakken/emmers/tonnen neer. Hoe kleiner en verder de prullenbak, hoe meer punten de bevers krijgen als ze het afval erin gooien

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Zet verschillende soorten prullenbakken op verschillende afstanden
- Maak een lijn waar de bevers vanaf moeten gooien

Materiaal

- Schoon niet scherp afval (of voorwerpen zoals pittenzakjes die als afval kunnen dienen)
- Verschillende soorten prullenbakken/emmers/tonnen.

Tips en veiligheid

- Voor de jongste bevers kun je eventueel een lijn dichterbij maken

2.7.5 SPS5: Stuiter, Stuiter, hoe laat is het?

Thema-introductie

Iedereen in Hotsjietonia heeft veel zin in het feest. Noa en Stuiter vragen al de hele dag of het al tijd is voor het feest. Zo vaak, dat ze er een spelletje van gemaakt hebben...

Beschrijving

Er is een kind Stuiter, de andere kinderen gaan op een lijn staan aan de andere kant van het veld. De bevers roepen “Stuiter, Stuiter, hoe laat is het?”. Stuiter mag dan een tijd noemen. De bevers mogen zoveel stappen vooruit als het getal op de klok. Als het 1 uur is, mogen ze 1 stap zetten, is het 8 uur dan mogen ze 8 stappen naar voren. Als Stuiter roept “Etenstijd” moeten alle bevers zo snel mogelijk wegrennen, want dan komt Stuiter ze tikken. Wie Stuiter aan weet te tikken zonder zelf getikt, wordt de nieuwe Stuiter.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Regel voor voldoende ruimte

Materiaal

Geen

Tips en veiligheid

- Geef duidelijk de lijn aan waar de bevers achter moeten staan
- Let erop dat er eerlijk gespeeld wordt
- Zorg dat het speelveld ruim genoeg is en niet te glad
- Spreek af hoe vaak er “Etenstijd’’ (achter elkaar) geroepen mag worden, zo voorkom je dat je steeds dezelfde Stuiter hebt

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)

Bas Bos en Rebbel weten veel over bomen en dieren. Ze hoorden dat Keet en Fleur Kleur de boom wilden verven. Dat vinden ze helemaal geen goed idee. Ze leggen aan Keet en Fleur uit hoe je op een andere manier de boom kan versieren die de boom niet schaadt. Ze vertellen ook waarom een boom belangrijk is: voor de vogels en andere dieren die in of onder de boom wonen. Ze eten van de boom: besjes, nootjes, zaadjes, nectar.

2.8.1 BL1: Welke boom heb ik gevoeld?

Thema-introductie

In het bos achter het huis van Bas Bos en Rebbel staan verschillende bomen. Bas Bos loopt elke dag door het bos. Hij kijk dan hoe het met de bomen gaat. Hij kent elke boom. Elke boom ziet er anders uit: de stam is anders, maar ook de takken en bladeren zijn anders. Dat kan je zien, maar je kan het ook voelen, met je ogen dicht.

Beschrijving

Een bever is geblinddoekt. Een andere bever, of de leiding leidt de geblinddoekte bever naar een boom. Die bever voelt aan de boom. Daarna lopen ze samen terug. Vervolgens gaat de blinddoek af en zoekt de bever de boom, die hij gevoeld heeft. Hij loopt dan zelf naar de boom, met begeleiding van de bever of de leiding die hem de eerste keer naar de boom bracht.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Kijk in de omgeving waar de beste plek is om dit spel te doen.
- Markeer een startpunt
- Parcours uitzetten.

Materiaal

- Blinddoek (das of handdoek)
- Bomen.

Tips en veiligheid

- Let op boomwortels en overhangende takken.
- Het maakt het spel uitdagender als er verschillende bomen op korte afstand van elkaar en van het startpunt staan.
- Geef de bevers tips. Bijvoorbeeld: hoe voelt de stam (bast) van de boom aan: glad of hobbelig. Hoe voelen de blaadjes aan of heeft de boom naalden.
- Als ze de boom voor de tweede keer voelen, kunnen ze misschien voelen hoe de boom aanvoelt: lief, zacht, ruw, vriendelijk. Als de bevers dit niet kunnen verwoorden, kan je ze erbij helpen, door een voorbeeld van iets anders te geven, bijvoorbeeld een lapje stof, wol enz.

2.8.2 BL2: Wat eet het dier? En waar woont het?

Thema-introductie

Bas Bos en Rebbel hebben een hond. En Rebbel verzorgt veel zieke en gevonden dieren. Ze weet alles van wat de dieren eten en waar ze wonen. Dus als Stuiter wil weten wat de eekhoorn eet, die hij in de boom ziet, weet Rebbel dat. En ze kan Stuiter vertellen over huisdieren.

Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van dieren. Er ligt ook voer, verpakkingen en plaatjes. Bespreek met de bevers welk dier wat eet. Waarschijnlijk weten ze zelf al veel. Zeker als ze zelf een huisdier hebben. Laat ze veel zelf bedenken en zeggen. Je kan ook met de bevers praten over waar het dier woont. Bijvoorbeeld: heeft het een mand, een kooi of woont het buiten in de boom, een vogelhuisje of in een nest in de sloot.

Voorbereiding: ca. 30 tot 45 minuten

- Plaatjes van de bijlage bij BL2 deel 1 en eventueel deel 2 (of een aantal plaatjes daarvan) één keer printen. De plaatjes staan op klein formaat in de bijlage. Je kan ze natuurlijk zelf groter printen.
- Diervoer verzamelen (verpakking, plaatjes uit reclamefolder, bakjes met los voer).

Materiaal

- Plaatjes van dieren (bijlage bij BL2 deel 1 en deel 2 - of een aantal plaatjes daarvan -)
- Diervoer (verpakking, plaatjes uit reclamefolder, bakjes met los voer)

Tips en veiligheid

- Misschien heb jij zelf ook een dier. Vertel daarover en laat een foto zien.
- Als een dier van een bever is overleden, laat de bever daar dan over vertellen, als hij dat wil.

2.8.3 BL3: Insectenhotel maken

Thema introductie

In de tuin van Rozemarijn zijn veel insecten tussen de bloemen. Hommels, bijen, libellen en vlinders. Ze halen hun eten uit de bloemen. Want ze eten nectar.
In de winter zijn er geen bloemen waar de insecten hun eten uit kunnen halen. Veel insecten wonen dan in het insectenhotel dat Rozemarijn in de tuin heeft gezet. In de zomer kunnen ze uitrusten in het hotel. Ook in andere tuinen in Hotsjietonia staat een insectenhotel. Stuiter wil ook zo'n insectenhotel om thuis in de tuin op te hangen.

Beschrijving

https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/909-insectenhotel-bouwen

De bevers gaan een insectenhotel maken. Op de tafel ligt bamboe, stro en sisaltouw en elke bever krijgt een blikje.
Van de bamboe en stro maken ze een bosje. Het wordt vastgebonden met een touwtje, zodat ze het in het blikje kunnen doen.

Daarna wordt het touw om het blikje gerold. Het touw beschermt het blikje tegen de regen. Er moet voldoende touw overblijven om het blikje op te kunnen hangen.

Voorbereiding: ca. 45 minuten

- Blikjes verzamelen
- Stro en bamboe verzamelen en op maat maken voor de blikjes
- Eventueel al zelf het touw om de blikjes vastmaken

Materiaal

- Blikjes zonder deksel
- Stro en bamboe, eventueel vooraf op maat gemaakt voor de blikjes
- Schaar om het stro op maat te knippen
- Snoeischaar of zaag om het bamboe op maat te knippen
- (sisal)touw
- De tip waar je het insectenhotel op moet hangen, geprint voor de bevers.

Tips en veiligheid

- Let op scherpe randjes van de blikjes. Plak eventueel scherpe randjes af met stevig tape.
- Als je de bevers zelf het stro laat knippen, gebruik dan kindvriendelijke scharen.
- Denk aan kinderen en leiding met hooikoorts of stofallergie bij het gebruik van stro.
- Op internet vind je voorbeelden van een insectenhotel in blik.
- Bij sommige tuincentra zijn terracotta plantenpotjes te koop.
- Hang het insectenhotel liefst een halve meter van de grond, op een zonnige plek, waar weinig wind en regen is. De voorkant is op het zuiden, zuidoosten of zuidwesten.
- Print deze informatie voor de bevers en geef ze mee. Dan weten de ouders waar het insectenhotel opgehangen kan worden.

2.8.4 BL4 Welke dieren zie je in de boom? Welke horen erin en welke niet?

Thema-introductie

In Hotsjietonia leven veel dieren: in het bos, in de tuinen van de bewoners, in het water bij de boot. Soms zijn er dieren op bezoek, in het bos of in het water. Soms komen er vrienden van Sterre en Steven op bezoek. Ze laten foto's zien van dieren in hun land.
Sommige dieren wonen in bomen of kunnen in bomen klimmen. Andere dieren leven op de grond.

Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van dieren: dieren die in bomen leven en dieren die op de grond of in het water leven. De tafel staat in de buurt van een boom of struik. Dat is de plek voor de dieren die in een boom leven. Er is ook een plek voor de dieren die op de grond leven. En er is een bak met water. Bij die plek worden de kaartjes van de waterdieren neergelegd.
Elke bever pakt een plaatje, rent naar de plek waar dat dier leeft en legt het kaartje neer. Dan pakt hij het volgende plaatje.
Eventueel kan de tijd worden bijgehouden.

Je kan dit spel ook zonder de plaatjes spelen. De leiding noemt een dier. De bevers rennen snel naar de plek waar het dier woont.

Voorbereiding: ca. 45 minuten

- De plaatjes van de bijlage bij BL2 (deel 1 en 2) en bij BL 4 printen op stevig papier of op karton plakken. De plaatjes staan op klein formaat in de bijlage. Je kan ze natuurlijk zelf groter printen.
- Lijstje met dieren maken of voorbeeldlijstje printen

Materiaal

- De plaatjes van de bijlage bij BL2 (deel 1 en 2) en bij BL 4
- Of lijstje met dieren
- Bijvoorbeeld Vogel - eventueel de namen van de vogels -, eend, zwaan, gans, hond, kat (kan op twee plekken, want katten kunnen in bomen klimmen!), kikker, vis, egel, muis, reiger, olifant, leeuw, zebra, zeehond, dolfijn, beer, kangoeroe, cavia, hamster, konijn, vos, hert, giraffe.

Tips en veiligheid

- Speel dit spel op een vlakke ondergrond, zonder kuilen.
- Als je het spel gespeeld hebt, leg dan de kaartjes weer door elkaar op de tafel.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk versiersel mee.

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2024

3.1 Aankomst

Als de bevers aankomen op het terrein of bij het gebouw waar de Bever-Doe-Dag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan de bewegwijzering of een informatiepagina in thema.

3.2 Opening

Dit jaar verzamelen de bevers zich bij de boom op het speelveld. Daar zien ze Fleur en Keet aankomen met verf en kwasten, Stuiter gaat aan Fleur en Keet vragen wat ze gaan doen.

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar tegenstellingen. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitengebied. Voor elk activiteitengebied is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Die kan je ophangen, zodat de speltakleiding de uitleg kan lezen en eventueel kan voorlezen aan de bevers. Ze kunnen jou ook inspiratie bieden voor een leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Daarnaast kun je op de website van Scouting Nederland de afbeeldingen van de acht plekken in het dorp downloaden.

Er zijn in deze spelbrochure 34 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten doen, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Bever-Doe-Dag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Onder ‘Spelverloop’ vind je meer informatie over hoe je de groepjes tussen de verschillende activiteiten kunt laten wisselen.

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van vier tot acht bevers worden verdeeld. Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele Bever-Doe-Dag goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Na de activiteiten verzamelen de bevers zich bij de nieuwe boom, die kunnen ze nu optuigen voor het feest met alle verdiende versiersels. Keet en Fleur zijn heel blij dat ze nu een boom in het dorp hebben die altijd vrolijk en versierd is. Het dorpsfeest kan nu beginnen.

3.5 Spelverloop

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden drie opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen zelf bordjes met nummers of afbeeldingen van een grote wand of waslijn op de verzamelplek of van een aparte wand of waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuw bordje, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

Voordelen:

- De bevers (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel kiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden, alleen de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht. Zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden.
- De kans bestaat dat niet alle bevers alle activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

3.5.2 Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan de groepjes in dit geval tussen de acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Bever-Doe-Dag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Bevers krijgen de kans alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang zijn en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of de activiteit zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

3.6 Tijdschema

Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. Een Bever-Doe-Dag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat de hele Bever-Doe-Dag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

Hieronder zie je een voorbeeldtijdschema voor een Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

Tijd	*Activiteit*
11.00 uur	Voorbereiding/opbouw
13.30 uur	Aankomst bevers
14.00 uur	Opening
14.10 uur	Uitleg Bever-Doe-Dag
14.20 uur	Start activiteiten
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50 uur	Vertrek bevers

4 Maak je regio-activiteit Toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboeket!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je vervolgens handvatten. In dit zakboekje staat bij elk aspect van een toekomstproof activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op de website van Scouting Nederland.

Citaat van een regio-organisator: “Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Bever-Doe-Dag!”

5 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

5.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een Bever-Doe-Dag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevenden en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen;
- Maak een lijst van uit te nodigen personen;
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt;
- Bespreek dit met de groepsbesturen;
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt;
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door;
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst;
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek;
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts;
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte hebben om het contact een vervolg te geven;
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid;
- Houd je aan de gemaakte afspraken;
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

5.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Bever-Doe-Dag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een invulpersbericht voor regio-activiteiten dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

6 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij het regiospel dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je regiospel komen.

6.1 Tips

- Geef tijdens een regioraad een thematische introductie op de Bever-Doe-Dag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Bever-Doe-Dag met elkaar gaat voorbereiden.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle bevers en beverleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Bever-Doe-Dag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Om de bevers vast een beetje in de stemming te brengen kun je groepen de tip geven om voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van de Bever-Doe-Dag, zonder iets van het verhaal van de Bever-Doe-Dag te verklappen. Zo kan deze opkomst bijvoorbeeld thema de titel van ‘saai of versierd’ krijgen. De activiteiten voor de opkomst kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Tips:

- Combineer het themaverhaal en toneel in de voorbereidingsopkomst.
- Gebruik een aantal van de activiteiten uit deze spelbrochure, die je tijdens de Bever-Doe-Dag niet gebruikt (soms verzinnen we nog een spel erbij, maar meestal hebben we voldoende aan de spellen uit de spelbrochure).
- De voorbereidingsopkomst eindigt altijd met een spannend einde, zodat je de volgende keer aanwezig moet zijn bij de Bever-Doe-Dag.
- Voordeel van deze manier van werken is dat de bevers weten wat het thema is en er naar uit kunnen kijken.

6.3 Ga eens op bezoek

Een goede manier om je groepen te binden aan jouw regio en de Bever-Doe-Dag is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, maar de achterliggende reden is altijd om meer kennis te verschaffen aan hun kaderleden en informatie in te winnen waarom bijvoorbeeld een groep wel/niet meedoet. Zorg wel dat je van tevoren goed gecommuniceerd hebt aan de kaderleden wanneer en hoe laat je komt en wat je doel is. Zo kunnen zij zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype / buzz onder je groepen. Je kan onder het mom van een gesprekje aangaan naar een groep toe gaan, maar dan is de kans groot dat kaderleden niet geheel coöperatief zijn. Wat bijvoorbeeld een goed idee is, is door ze een cadeautje namens je regio te brengen en dat te gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan.
Uiteraard kan je ook langsgaan als uitnodiging voor de Bever-Doe-Dag of een andere activiteit die er aan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken

6.4 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een Bever-Doe-Dag is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen een oproep doen om te vragen wie erbij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

6.5 Duidelijk en voldoende informeren

Het klinkt natuurlijk best simpel, maar vaak gaat het mis binnen communicatie. Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle communicatie welke van de groepen naar jou komt. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen, of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, dat deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie doet vaak ook het idee geven dat jullie er altijd snel bovenop zitten, wat de bereidheid van de groepen vaak ten goede komt.

6.6 Hype / buzz creëren met PR

Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld een poster welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden, en maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren, of de grondslag te leggen aan je activiteit bij de jeugdleden, want voor hen doe je het uiteraard ook. Als je op de blijvende herinnering stuurt bij de jeugdleden, praten zij hier nog langer over, ook in volgende jaren, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

6.7 Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers, welpen, scouts, explorers of roverscouts. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de website van Scouting Nederland of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

7 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over het jaarlijkse spelthema, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

7.1 Het jaarlijkse spelthema

Alle spelbrochures voor regioactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema ''De klok tikt door!'. Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Bever-Doe-Dag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

7.2 De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks spelbrochures uit voor de verschillende speltakken. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

7.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers. De Bever-Doe-Dag krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de bewoners van Hotsjietonia een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

7.2.2 Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hieraan bij door uitdagende, op het thema gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om

individueel of als nest te ‘presteren’. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

7.2.3 Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW’s kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten ‘op zijn scouts’ gaat kamperen. Veel regio’s organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal ‘basisvaardigheden’ van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname.
Ploegen worden door de eigen leidinggevenden ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

7.2.4 Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is daarbij het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een vast format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in de spelbrochure te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema uit te werken, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

7.2.5 Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. Het jaarlijks wisselende ‘thema’ kan als handvat dienen om een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten.

Daarnaast maakt het thema een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij explorers de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

8 Spelthema 2024: ‘De klok tikt door… De versierde boom’

8.1 Uitleg

8.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor de bevers dit jaar is ‘De klok tikt door…’, met als ondertitel “De versierde boom” Het doel van dit spelthema is om de horizon van zowel de jeugdleden als de leiding te verbreden door middel van thematisch spelen. Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Voor beverleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen.

Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Bever-Doe-Dag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

De infographic en de toelichting is te vinden op de website van Scouting Nederland.

8.1.2 Waarom een thema?

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de Clini Clowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, The fantasy of ultimate purpose, op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

8.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
- Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
- Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
    - De hoofdfiguren brengen samenhang;
    - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
    - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
    - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
    - Het geeft groepsgevoel;
    - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

9 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland en is gedrukt op volledig gerecycled papier.

Aan deze uitgave werkten mee:
Anthos Ceelen
Bonita Janse
Boukje de Wit
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeijer
Elja Coelman
Elmer Mik
Eric Lepelaar
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
Katrijn van der Boon
Kim Fokkelman
Lieke van de Bildt
Linda Bothof
Natascha van den Pol
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sanne Vente
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wilmi Schoote-van der Neut

Illustraties: Flos Vingerhoets

Medewerkers bedankt
Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Bever-Doe-Dag 2024.

Herinneringsbadge
Voor de Bever-Doe-Dag 2024 is een speciale badge ontworpen (zie voorkant), een leuk aandenken aan dit regiospel voor op je Scoutfit! Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

Spelbrochure 2025
Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de Bever-Doe-Dag zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend jaar? Aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl.

© 2023 Vereniging Scouting Nederland

Download de brochure en de bijlagen hier!

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee kinderen en jongeren worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland
Postbus 210 • 3830 AM Leusden
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl